

UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
INSTITUTO DE LETRAS – IL
DEPARTAMENTO DE LÍNGUAS ESTRANGEIRAS E TRADUÇÃO – LET

MARCELO DA CRUZ NASCIMENTO

UKIYO-E HEROES:
Uma Conexão com o passado

BRASÍLIA
2017

Marcelo da Cruz Nascimento

UKIYO-E HEROES:

Uma conexão com o passado

Trabalho de conclusão de curso de Licenciatura em
Língua e Literatura Japonesa da Universidade de
Brasília.

Orientador(a): Prof^ª. Dr^ª. Michele Euarda Brasil de
Sá

BRASÍLIA

2017

Marcelo da Cruz Nascimento

UKIYO-E HEROES:

Uma conexão com o passado

Trabalho de conclusão de curso de Licenciatura em
Língua e Literatura Japonesa da Universidade de
Brasília.

Orientador(a): Prof^ª. Dr^ª. Michele Euarda Brasil de
Sá

Aprovado em _____ de _____ de 2017.

Banca Examinadora

Orientador(a): Prof^ª. Dr^ª. Michele Eduarda Brasil de Sá – Universidade de Brasília

Examinador(a): Prof. Mestre Cacio José Ferreira – Universidade Federal do Amazonas

Examinador(a): Prof. Ítalo da Silva Bernandes – Universidade de Brasília

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente aos meus familiares que sempre me apoiaram tanto nas decisões boas quanto nas ruins, e também, sempre me deram o suporte necessário para que eu chegasse até onde cheguei. Em especial, ao meu pai, que sempre me mostrou o significado do esforço, aos meus irmãos, que sempre souberam ceder seu tempo para me ajudar nos momentos difíceis, à minha mãe e às minhas tias, que sempre acreditaram em mim.

Agradeço aos meus amigos da república Nipo, pois, na ausência de meus familiares, souberam representar bem o significado da palavra “família”. Em momentos ruins me apoiaram; em momentos bons me fizeram companhia; em momentos de estresse tiveram paciência. Em especial agradeço à menina Vitória pelo “empurrãozinho” que me deu no início deste trabalho, me mostrando que eu era capaz de escrever um bom texto, mais do que eu mesmo pudesse imaginar.

Agradeço também aos meus amigos do curso de japonês, que sempre tiveram o companheirismo de estar ao meu lado quando precisava. Por acreditarem em mim, por me valorizarem quando eu mesmo não dava o devido valor. Em especial, agradeço ao pessoal da Nipônika, que acreditaram em mim e compraram a ideia de criar um time e difundir o valor do “trabalho em equipe”, me dando mais forças para chegar até a conclusão deste trabalho.

Agradeço profundamente aos professores da área de japonês que fizeram parte da minha vida ao longo destes anos, me orientando e me guiando no caminho certo. Em especial, agradeço à professora Alice Joko pelo apoio desde o início do meu caminho no curso de japonês e pela orientação crucial na minha primeira apresentação intermediária deste TCC, me mostrando um interessante caminho que eu poderia seguir e, no final, junto à Paula, não me deixaram desistir de seguir em frente com este trabalho. Agradeço também à professora Tae Suzuki, que sempre foi uma amiga e “minha consciência”, sempre pondo juízo na minha cabeça “desmiolada”.

Por fim, mas não menos especial, à minha orientadora Michele de Sá, que aceitou o desafio de me orientar mesmo sabendo que o tema escolhido poderia dar bastante trabalho e nunca desistiu de mim, mesmo nos momentos que tinha total razão para tal. Agradeço a cordialidade que sempre teve comigo e os abraços que me deram força para continuar seguindo até a conclusão deste trabalho.

RESUMO

Discorrendo acerca da cultura *pop* japonesa e do *ukiyo-e*, a arte das “imagens do mundo flutuante”, o presente trabalho apresenta e analisa as estampas da série *Ukiyo-e Heroes* do ilustrador norte americano Jed Henry. O trabalho apresenta de forma sucinta a evolução da cultura *pop* no país e o seu alcance a nível mundial. Em seguida discorre sobre o período histórico que permitiu a criação e desenvolvimento da arte do *ukiyo-e*, analisando através de suas características, estilos e técnicas, assim como, a aplicação dos conceitos de *mitate* e *yatsushi*, formas de expressões muito utilizadas neste período histórico, que permitiram a busca de informações necessárias para categorizar estas novas estampas como obras *ukiyo-e* e entender como uma arte tradicional japonesa cedeu seus traços para a cultura *pop* contemporânea, permitindo transformar personagens de vídeo games em arte.

Palavras-chave: *Ukiyo-e Heroes*; *ukiyo-e*; cultura *pop* japonesa; *mitate*; *yatsushi*.

ABSTRACT

Reflecting about Japanese pop culture and *ukiyo-e*, the “floating world pictures” art, this work presents and analyses the *Ukiyo-e Heroes* serie woodblock prints, from the northamerican illustrator Jed Henry. It succinctly shows the pop culture promotion in Japan and its propagation worldwide; besides it discourses about the historical period that enabled the *ukiyo-e* art creation and development. Analysis by this art’s characteristics, styles and technics and the aplicattion of *mitate* and *yatsushi* concepts (forms of expression highly used in pre-modern Japanese period) enables to categorize those new woodblock prints as ukiyo-e works and to understand how a traditional Japanese art has ceded its traits to contemporary Japanese pop culture, making capable to turn videogame characters in art.

Keywords: *Ukiyo-e Heroes*; *ukiyo-e*; Japanese *pop* culture; *mitate*; *yatsushi*.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Etapas do processo de produção do <i>mokuhan-ga</i>	15
Figura 2 - Instrumentos utilizados pelo gravador	16
Figura 3 - Instrumentos utilizados pelo impressor	16
Figura 4 - Processo de produção da xilogravura <i>ukiyo-e</i>	17
Figura 5 - Aplicação da técnica <i>kewari</i> na obra “Mono Omou Koi, Kasen Koi-no-bu” de Kitagawa Utamaro	18
Figura 6 - Aplicação da técnica <i>bokashi</i> na obra “Tokaido Gojusan Tsugi no Uchi: Nihonbashi” de Utagawa Hiroshige	18
Figura 7 - Aplicação da técnica <i>jitsubushi</i> na obra “Fûryû Kodakara Awase O-karakuri” de Kitagawa Utamaro	19
Figura 8 - Representação de <i>mitate</i> na obra “Shiro Botan Bôsetsu” de Kôryûsai	21
Figura 9 - Representação de <i>yatsushi</i> por Harunobu em obra sem título	22
Figura 10 – “Rickshaw Cart”, xilogravura, por Jed Henry	24
Figura 11 - Capa do jogo “Super Mario Kart” para console de Super Nintendo	25
Figura 12 - Cena do jogo “Super Mario Kart”	25
Figura 13 – “Infestation”, xilogravura, por Jed Henry	26
Figura 14 - Capa do jogo “Super Metroid” para console de Super Nintendo	27
Figura 15 – “I Choose You”, xilogravura, por Jed Henry	28
Figura 16 - Personagens do jogo Pokémon	29

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	2
2 OBJETO DE ESTUDO	4
2.1 UKIYO-E HEROES	4
3 CONTEXTUALIZAÇÃO	6
3.1 A CULTURA POP JAPONESA	6
3.2 PERÍODO EDO	9
3.3 UKIYO-E.....	13
3.3.1 Surgimento.....	13
3.3.2 Processo de produção	14
3.3.3 Técnicas	17
3.3.4 Influências.....	19
3.4 MITATE E YATSUSHI	20
4 INTERPRETAÇÃO E ANÁLISE DE DADOS	23
4.1 ANÁLISE DAS OBRAS UKIYO-E HEROES	23
4.1.1 Rickshaw cart.....	24
4.1.2 Infestation	26
4.1.3 I Choose You	28
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	31
REFERÊNCIAS	32

1 INTRODUÇÃO

Em 2012, surgiu a série de estampas *Ukiyo-e Heroes* do ilustrador norte americano Jed Henry com o objetivo de ligar o contemporâneo ao clássico, resgatando os ideais da arte tradicional do *ukiyo-e* (“imagens do mundo flutuante”) e misturando-os com elementos da cultura *pop* contemporânea do país. Surgiram, então, as perguntas: é possível encontrar características deste movimento artístico tradicional e genuinamente japonês nestas novas estampas? Como são conciliados pensamentos aparentemente tão diferentes? As obras da série *Ukiyo-e Heroes* são de fato *ukiyo-e*? Afinal, será que o *Ukiyo-e Heroes* realmente atinge seus objetivos?

Refletindo sobre o *ukiyo-e*, percebe-se uma relação entre esta arte e a cultura *pop* dos dias de hoje visto que ambas desempenham um papel importante para a divulgação em grande escala: o *ukiyo-e*, dos costumes e das maravilhas do Japão não só para seu povo como também para o restante do mundo, e a cultura *pop*, dos valores e ideais japoneses em escala global. Seguindo este pensamento e tendo em vista que o *ukiyo-e* não é necessariamente só a impressão através da madeira, o que faz o *Ukiyo-e Heroes* ser considerado uma obra de *ukiyo-e*? Esta pergunta, além do fato de não haver muitas pesquisas sobre o *ukiyo-e* na área de japonês da Universidade de Brasília (UnB), serviram de justificativa e motivação para a realização desta pesquisa.

O objetivo geral deste trabalho é analisar, através das técnicas e conceitos acerca do *ukiyo-e*, como uma arte tradicional japonesa cede seus traços para a cultura *pop* contemporânea, permitindo transformar personagens de vídeo games em arte, personagens estes que foram “transportados” para o Japão pré-moderno através das estampas da série *Ukiyo-e Heroes*, discutindo como é realizada a interação entre o clássico e o contemporâneo presente nestas novas estampas.

O trabalho está dividido em três capítulos, cada um dos quais pretende alcançar um objetivo específico. No primeiro capítulo, é apresentado o objeto de pesquisa (*Ukiyo-e Heroes*), destacando seus idealizadores e objetivos. O capítulo seguinte discorre sobre o período histórico que permitiu a criação e desenvolvimento da arte do *ukiyo-e*, descrevendo o que foi esta arte, como se desenvolveu, quais técnicas e temas que mais se destacaram no período. Por fim, o capítulo 3 objetiva-se a interpretar e analisar três obras da série *Ukiyo-e Heroes*, comparando desde temas a, técnicas e modo de produção, buscando assim, aplicar os

conceitos do *yatsushi* e *mitate*, técnicas de expressões bastante utilizadas na arte do “mundo flutuante” com o objetivo de categorizá-las, se possível, entre *yatsushi-e* ou *mitate-e*.

Como fundamentação teórica, utilizamos as definições dos termos *mitate* e *yatsushi* segundo proposto por Shigeru Shindo no livro *Mitate to Yatsushi – Nihon Bunka no Hyôgen Gihô*, no capítulo intitulado “*Mitate to Yatsushi no teigi*”. Para as informações históricas, foram utilizados os livros “Os Japoneses”, de Célia Sakurai, e “História da Cultura Japonesa”, de José Yamashiro. Dada a natureza da pesquisa, a metodologia utilizada foi a bibliográfica exploratória.

2 OBJETO DE ESTUDO

2.1 Ukiyo-e Heroes

A arte do *ukiyo-e*, as “imagens do mundo flutuante”, ganhou bastante destaque no Período Edo (1603-1867) com uma incrível variedade de temas, retratando desde mulheres bonitas, lindas paisagens, estilo de vida da classe popular, animais encantadores, até monstros apavorantes. A popularidade destas estampas não se limitou ao Japão, servindo como instrumento para levar a cultura japonesa ao resto do mundo (HINOHARA, 2015, p. 3).

Contemporaneamente, o protagonista da difusão das tradições desse país é o projeto *Ukyio-e Heroes*, iniciado em abril de 2012, resultante da parceria entre o ilustrador norte-americano Jed Henry e o gravador anglo-canadense David Bull. Sua proposta tem como temática principal a introdução de elementos da cultura *pop* japonesa à arte *ukiyo-e*.

Para Jed Henry, que se considera um jogador de vídeo games profissional e amante da cultura japonesa, em *Ukiyo-e Heroes* “nosso principal objetivo é bombear a vitalidade de volta para esta forma de arte, dando-lhe um apelo moderno, mas mantendo suas tradições”. (BROWNLEE, 2013, tradução nossa¹). Em outras palavras, criar uma correlação entre as técnicas desta arte do Japão pré-moderno e a atualidade, visando contribuir com a continuidade do *ukiyo-e* e despertando o interesse por essa manifestação da tradição japonesa.

Segundo o ilustrador, na indústria de vídeo games, a herança cultural trazida desta arte do “mundo flutuante” fica evidente. Há séculos, essa expressão artística é marcada por sua criatividade vibrante, mostrando heróis vulneráveis, espadas sagradas e lutas contra o mal, o que também demonstra uma ligação entre os jogos e as lendas medievais japonesas. Como forma de celebrar a contribuição do Japão para os jogos eletrônicos, ele então decidiu introduzir seus personagens favoritos, levando-os de volta para o estilo *ukiyo-e* (BROWNLEE, 2013)

Personagens como Pikachu (*Pokémon*), Mario (*Super Mario Bros*) e Kirby (*Kirby's Dream Land*), famosos nestes jogos de vídeo games e ícones da cultura *pop* japonesa fazem uma conexão com o passado através das estampas japonesas. Desta forma, propõem uma interação com cenários, roupas e costumes do Japão feudal em traços clássicos da xilogravura,

¹ “Our goal is to pump vitality back into this art form,” he explained, “by giving it modern appeal, while maintaining its ancient traditions. And it’s working!”

mokuhan-ga, assim como era produzida antigamente pelos grandes artistas da época. Este trabalho minucioso da gravação na madeira e da impressão no papel fica a cargo de David Bull, praticante desta arte há trinta anos.

Contudo, questiona-se a viabilidade de um projeto que, à primeira vista, parece tão desafiador. Pensando desta forma, os idealizadores de *Ukiyo-e Heroes* decidiram testá-la na plataforma *Kickstarter*, enorme comunidade global construída em torno de projetos criativos, buscando o apoio necessário para realização do projeto.

Devido às despesas e ao tempo necessário para produzir tais estampas no modelo original de *ukiyo-e*, em 2012, Henry utiliza a plataforma *Kickstarter* para garantir a venda das obras já produzidas. Segundo ele, a ideia inicial era de arrecadar dez mil dólares, oferecendo uma gravura *ukiyo-e* para aqueles que contribuíssem com cento e trinta e cinco dólares ou mais (DESKTOPMAG, 2017). Surpreendentemente, *Ukiyo-e Heroes* foi um grande sucesso: em 30 dias, a meta de 10 mil dólares foi ultrapassada, chegando a aproximadamente trezentos mil dólares. Um ano após a sua criação, o *Ukiyo-e Heroes* continuou sendo o projeto de maior sucesso na história dos sites de financiamento coletivo (BROWNLEE, 2013).

Henry explica que a popularidade do projeto se deu visto que "os jogos de vídeo que amamos são apenas um novo capítulo de uma cultura antiga e duradoura" (DESKTOPMAG, 2017, tradução nossa²), fazendo uma alusão à dimensão que a cultura pop japonesa possui nos dias de hoje.

² "The Japanese games we love are just the new chapter in an ancient, enduring culture."

3 CONTEXTUALIZAÇÃO

3.1 A Cultura Pop Japonesa

Para um melhor entendimento de como se deu o sucesso de *Ukiyo-e Heroes* e de sua relação com a cultura *pop* japonesa, ou “*Japanese pop culture*” (cultura popular japonesa), é necessária uma breve explicação sobre esta cultura bastante influente no mundo e como vem evoluindo até os dias de hoje.

Cristiane Sato (2017), autora do livro *JAPOPOP: O Poder da Cultura Pop Japonesa*, define a cultura *pop* japonesa como:

“A cultura pop japonesa é o conjunto das manifestações culturais industrializadas produzidas no Japão. É um universo amplo e um pouco complexo. A coisa não se limita aos mangás, aos animês e ao J-Pop (música *pop* japonesa), mas se estende à tevê, ao cinema, à moda e ao comportamento. A cultura pop japonesa mistura história com modernidade e tradições com modismos, e é isso que atrai a atenção do mundo para o país. O Japop (contração de “*Japanese pop culture*”), que é a palavra que se usa atualmente a nível internacional como sinônimo de cultura pop japonesa, é retrato da própria sociedade japonesa contemporânea, e achei que era hora de haver um livro sobre o assunto”.

Assim, como mencionado por Sato (2017), o universo que abrange esta cultura *pop* é bastante extenso, não se limitando apenas aos mangás e animês, bastante populares no Brasil. A autora afirma também que o japop³ é o retrato da própria sociedade japonesa contemporânea, ou seja, o reflexo desta sociedade que veio se moldando, evoluindo com o tempo, sendo influenciada e influenciando culturas estrangeiras, mas não deixando de lado suas raízes tradicionais ou esquecendo seus valores.

Para Tutsui (2010, p.5) as origens da cultura popular japonesa são, muitas vezes, atribuídas ao período Tokugawa (1603-1867), tempo de paz sem precedentes em que a sociedade era comandada pela elite guerreira do Japão, os samurais, e também de crescimento econômico em áreas urbanas e no setor comercial. Neste contexto, as estampas do *ukiyo-e* ganharam destaque, alcançando também o ocidente.

Após a restauração Meiji (1868), “quando um novo regime visava à construção do Japão em uma sociedade industrial moderna, o estilo de vida, entretenimento, gostos da

³ Na presente pesquisa também será utilizada a palavra “japop” como sinônimo de cultura *pop* japonesa.

Europa e dos Estados Unidos fascinaram o povo japonês” (TSUTSUI, 2010, p.7). Assim, criou-se a idéia de tornar o Japão uma sociedade com condições de se inserir e competir no mercado mundial. O país agora corria contra o tempo para se adequar aos padrões ocidentais que eram influentes no panorama mundial. Para a nova elite, a melhor maneira de resistir ao ocidente seria ocidentalizar o Japão e sua economia. Num tempo relativamente curto, o Japão Meiji desenvolve um Estado e uma nação de tendências modernas (SAKURAI, 2002, p.133), influenciando a cultura do país.

Conforme constata Tsutsui (2010, p.8), o impacto da ocidentalização na cultura popular japonesa, principalmente de influências vindas dos Estados Unidos, mostrou-se particularmente intenso depois da Primeira Guerra Mundial, quando o aumento da renda deu origem a uma promissora economia de consumo de massa. A partir disto, “[...] o estilo das elegantes mulheres de Tóquio se mistura entre o tradicional *kimono* e as curtas saias vindas do ocidente” (Ibid, p.8, tradução nossa⁴).

Em contrapartida, com o nacionalismo exarcebado desenvolvido ao longo dos anos, “toda a onda de ocidentalização, verificada no país a partir de 1868, foi sendo substituída pela supervalorização do que se entendia como sendo genuinamente japonês” (SAKURAI, 2002, p.187), trazendo novamente de forma incontestável o “espírito samurai” como forma de comportamento a ser seguido por toda uma nação que caminhava para a Segunda Guerra Mundial, “espírito este em que destacava a lealdade, a obediência às normas e à hierarquia, o orgulho da pátria” (Ibid, p.187).

Após a rendição do Japão na Segunda Guerra e com a chegada da ocupação do exército americano, a cultura *pop* ocidental – revistas em quadrinhos, séries de TV, desenhos da Disney, filmes de Hollywood – retorna ao arquipélago com grande intensidade. Investindo em entretenimento, a indústria de cultura *pop* japonesa rapidamente se recuperou da guerra. Nos anos de ocupação, o povo japonês cansado, desanimado e pobre em detrimento da guerra, procurou entretenimento em massa como uma forma de “fuga” desta situação em que se encontravam. (TSUTSUI, 2010, p.10)

A indústria de brinquedos também cresceu com a chegada da paz. Os trabalhadores agora, ao invés de aplicarem seus esforços para a criação de munições, utilizavam o material para a produção de carrinhos, trens e aviões de brinquedo. Esses brinquedos de lata permitiram ao Japão uma posição relevante no mercado global de exportação de gostos

⁴ “[...] stylish Tokyo women dressed in both traditional quimonos and short flapper skirts.”

infantis (TSUTSUI, 2010, p.11). Este é um setor que se destacou na medida em que, junto com os desenhos, revistas e filmes de longa metragem, os heróis se transformavam em bonecos de plástico, estampavam camisetas, mochilas, copos, capas de cadernos etc. Contudo, é através dos eletrônicos, dos automotores e também do entretenimento que o Japão do pós-guerra entra no mundo do consumismo (SAKURAI, 2002, p.342).

Aliada à indústria de eletrônicos, o Japão reforça seu *status* como fornecedor de produtos de entretenimento com a mania de jogos de vídeo games vivida na década de 1970. Apesar de eles terem sido originados nos Estados Unidos e na Grã-Bretanha, as inovações japonesas vieram para dar um impulso no crescimento desta indústria. “As máquinas japonesas passaram a dominar os fliperamas ocidentais com jogos como *PAC-MAN*, *Donkey Kong* e *Mario Bros*”. (TSUTSUI, 2010, p.14, tradução nossa⁵).

Porém, com o acesso a esses bens de consumo percebeu-se que muitos jovens e crianças japonesas passaram a se isolar por meio de dispositivos individuais, como o *walkman*, ancestral do *iPod*, assim como pelos jogos eletrônicos, que dependem exclusivamente da pessoa que está jogando. Além disso, muitos pais também começaram a se distanciar cada vez mais assistindo a programas de televisão, esquecendo-se do coletivo (SAKURAI, 2002, p.346).

Em resposta a essa nova realidade do país, a indústria de entretenimento japonesa procura, até mesmo nos dias de hoje, adaptar-se ao público japonês de crianças e jovens, buscando transmitir valores da ética que podem, aparentemente, terem sido esquecidos com o tempo. Como é o caso, dos desenhos animados japoneses como *Os Cavaleiros do Zodíaco* ou *Pokémon*, que “narram histórias de companheiros em busca dos seus objetivos, reforçando a ideia do coletivo” (SAKURAI, 2002, p.346).

Sakurai (2002, p. 346) afirma também que, se for deixada de lado a ideia de lucro por trás desses sucessos de mídia e vendas, pode-se verificar que os jogos e desenhos da era do consumismo, assim como outras fontes de mídia como os mangás e filmes japoneses, de alguma forma, procuram transmitir valores do *bushido*, o código samurai:

“[...] Ninguém se torna samurai da noite para o dia, da mesma forma que por analogia, nenhum *Pokémon* evolui sem merecer e sem guardar respeito e obediência ao seu dono, o mesmo que um samurai da era pré-Tokugawa.”

⁵ “Japanese machines come to dominate the arcades that sprout in American malls and campus student centers, with games like Pac-Man (launched by Namco in 1980) and Nintendo’s Donkey Kong (1981) and Mario Bros. (1983) enjoying huge popularity.”

Reforçando a importância destes valores, Rubens Fava (2011) aponta que o *bushido* ainda continua vivo na cultura japonesa levando o país a se especializar na superação de tragédias, tanto as causadas pelo homem (Segunda Guerra Mundial), como as naturais, incluindo os terremotos de Kobe em 1995 e o terremoto seguido de tsunami que aconteceu em 2011.

Nesse contexto, nas aventuras destes personagens criados pela mídia japonesa, a mensagem da luta contra o mal fica evidente. Para o bem poder vencer, ele precisa se esforçar bastante. O que, segundo Sakurai (2002, p.346) “é uma fórmula que os japoneses não se cansam de utilizar, inspirando-se igualmente em sua própria história de superação”.

Certamente muitos fatores, como “os personagens carregados de valores, o enredo baseado na superação e o próprio estilo de desenho”, tornam o *japop* até hoje fascinante aos olhos da juventude do mundo, “tendo a internet como o fator determinante que definiu a geração dos jovens dos últimos anos”, permitindo um maior contato dos mesmos com a mídia (LUYTEN, 2017).

3.2 O Período Edo (1603-1867)

O Período Edo, também conhecido como período Tokugawa, durou aproximadamente 260 anos até o início da Restauração Meiji. Durante este período marcado pela “grande paz” e pela política de isolacionismo do Japão, muitas foram as manifestações artísticas que se desenvolveram e se destacaram, tais como a xilogravura *ukiyo-e* (SAKURAI, 2002, p.273).

Diante disso, com o objetivo de contextualizar o momento pelo qual o país se encontrava quando a arte do *ukiyo-e* se desenvolvia, será apresentado de forma sucinta o que foi este período de grande expressão na história do arquipélago japonês.

No Japão, depois de décadas de guerras civis contínuas, iniciou-se a difícil tarefa de unificar o país, sendo concluída após um longo e árduo processo. Até a aceitação de um único chefe que comandaria a todos, foram necessários anos de luta e dedicação. Para isso, “primeiro era necessário acabar com as discórdias locais e instaurar uma nova hierarquia de poder” (SAKURAI, 2002, p.99).

Segundo Sakurai (2002), esta penosa missão ficou a cargo de três grandes chefes militares: Oda Nobunaga, Toyotomi Hideyoshi e Ieyasu Tokugawa, sendo este último peça-

chave para a etapa final deste processo de unificação do país, criando condições para que o Japão passasse por três séculos de paz interna e estabilidade.

O período tem o seu início em 1603, quando Ieyasu recebe do imperador o reconhecimento do título de xogum e escolhe a cidade de Edo (atual Tóquio), para ser a sua capital, instalando aqui o seu palácio. A cidade, que inicialmente era uma simples aldeia, com a implantação do xogunato, rapidamente se transforma em uma grande cidade (YAMASHIRO, 1986, p.150).

Durante o xogunato Tokugawa, o imperador continuou como líder simbólico, vivendo em Quioto diante da aristocracia. Assim sendo, o poder de fato ficou a cargo dos xoguns posteriores, que mantiveram o controle do território através da estrutura de governo instaurada (SAKURAI, 2002, p.110).

De acordo com Sakurai (2002, p.111), uma das medidas aplicadas nessa estrutura de poder que permitiu quase três séculos de soberania Tokugawa foi a rígida repreensão a quem fosse contrário ao xogum, como por exemplo, a rebelião camponesa que teve apoio dos cristãos e antigos seguidores de Toyotomi Hideyoshi. Conforme afirma Yamashiro (1986, p.151), a participação de cristãos nesta rebelião levou Edo a isolar o território japonês do resto do mundo (exceto Coréia, China e Holanda), supondo que seria perigoso manter seus portos abertos aos ocidentais, que possuíam objetivos colonizadores. Sendo assim, dominando de maneira autoritária e absoluta e isolando o Japão do contato com o ocidente, o xogunato Tokugawa garante uma paz interna, que segundo Yamashiro (1986, p.151), ficou conhecida como a “grande paz” (*taihei*), salvo algumas rebeliões camponesas que ocorreram em tempos de crise econômica.

O sistema administrativo instaurado também foi um dos fatores que permitiram a hegemonia deste xogunato, fazendo uso de certo legado de tempos anteriores, como a rigorosa arrecadação de impostos que fez manter os camponeses presos à terra, cumprindo as obrigações para com o seu senhor. Os camponeses produziam o arroz que serviria como parte dos impostos que o senhor da terra deveria entregar ao seu superior, criando assim uma cadeia na qual no topo estava o xogum (SAKURAI, 2002, p.111).

Em suas camadas principais, esta sociedade hierarquicamente ordenada contava com nobres e samurais na sua parte superior; mais abaixo, estava a nova classe mercantil em ascensão; em seguida, os artesãos, valorizados conforme suas produções e, por último, os camponeses (SAKURAI, 2002, p.122). Segundo Yamashiro (1986, p.150), os artesãos e

comerciantes que compunham a maior parte da população das áreas urbanas eram conhecidos como *chônin* (moradores da cidade). Apesar de localizados na camada inferior da hierarquia, esta classe, principalmente os comerciantes, encontra condições de melhorar sua posição econômica ao longo do período Edo. Porém, mais tarde, tiveram sua ascensão social limitada em meio a decretos estipulados pelo xogunato que restringiam a sua liberdade.

Outro grande artifício de controle social implantado na época foi a obrigação dos senhores de terras (*daimyo*) terem que passar quatro meses na capital (Edo) e oito em suas terras (feudo). Contudo, enquanto esses senhores estavam fora da capital, sua família era obrigada a continuar em Edo sob a supervisão das autoridades locais. De acordo com o pensamento dos xoguns, esta era uma medida interessante para se impossibilitar levantes regionais, visto que as grandes famílias ficavam, de certa forma, reféns do xogum. Inclusive, manter duas residências custava caro aos senhores de terras, dificultando a economia de recursos para se investir em um exército com o intuito de atacar o xogum (SAKURAI, 2002, p.113).

Com aproximadamente 260 feudos a seu comando, “o número de senhores de terras que eram obrigados pelo xogunato a residirem com suas famílias em Edo era bastante considerável, trazendo consigo numerosos seguidores entre samurais, criados e dependentes” (YAMASHIRO, 1986, p.160). Assim sendo, Edo se transformou rapidamente em uma “cidade inflamada com a população transitória e permanente, composta por indivíduos que se dedicavam a diversos trabalhos para suprir as necessidades dos moradores locais”, entre eles: artesãos, artistas, comerciantes que vinham à capital para vender seus produtos (SAKURAI, 2002, p.114).

De acordo com Sakurai (2002, p.119), “essa alta concentração urbana criou condições para o desenvolvimento de modos de entretenimento mais populares e desta forma, espetáculos de rua, o teatro *Kabuki*, o teatro de marionetes (*Bunraku*), artistas diversos, músicos, poetas, gueixas e contadores de histórias multiplicaram-se neste ambiente próspero culturalmente.” Segundo Yamashiro (1986, p.152), devido à fraca influência de culturas externas resultante do isolamento do território japonês, essas atividades culturais desenvolvidas “se adequam ao clima e às condições sociais do país, ganhando características próprias”.

Sakurai (2002, p.11976) afirma também que “a qualidade dos trabalhos manuais passou a ser cada vez mais valorizada”. Com as artes japonesas sendo favorecidas pela alta

demanda devido a um maior acesso à cultura, as belas representações criadas pelos artistas da xilogravura *ukiyo-e* passaram a ser também bastante apreciadas.

Para Yamashiro (1986, p. 169) foi através da difusão do ensino entre as inúmeras camadas sociais de Edo que se possibilitou uma extensa propagação da cultura, dispersando-a do monopólio das classes mais favorecidas e atingindo também a população em geral. A cultura de Edo que se desenvolveu inicialmente com base na cultura medieval exclusiva da corte do período Heian (794-1185), aqui se diferenciava desta devido ao seu carácter mais popularesco.

Com um acesso maior à cultura e ao ensino aumenta-se também o interesse pelos conhecimentos do exterior por parte da população japonesa. Foi através do intermédio comercial com os holandeses, um dos poucos países que ainda podiam comercializar com o Japão neste período devido a sua neutralidade religiosa, que a população nipônica passou a ter um maior conhecimento acerca do exterior, dando origem ao que ficou conhecido como *yôgaku*, “estudos ocidentais” (YAMASHIRO, 1986, p.172).

Conforme o interesse por esses conhecimentos se aprofundaram no território nipônico, os japoneses começaram a considerar de forma científica assuntos que envolviam política e agricultura, dando origem a questionamentos tais como a condenação da divisão de classes e que todos os homens deveriam trabalhar para ganhar a vida, além do valor do comércio com o exterior para o desenvolvimento do país (YAMASHIRO, 1986, p.175). Deste modo, Yamashiro (1986, p.175) afirma que nesta fase “pôde-se verificar um despertar da consciência nacional acerca dos problemas da situação em que o país se encontrava, havendo duras críticas ao governo do Xogunato”.

Somado a isso, havia uma pressão por parte dos ocidentais para que o Japão abrisse seus portos para o comércio internacional, como, por exemplo, para a vinda de missões russas e inglesas no fim do século XVIII, que exigiam a abertura. O Japão resistiu com o seu isolamento até 1854, quando navios norte-americanos comandados pelo Comodoro Perry chegaram à baía de Edo com o intuito de forçar a abertura dos portos japoneses (SAKURAI, 2002, p.129).

Contudo, o caminho encontrado pelos ocidentais foi o de “não confrontar diretamente os japoneses, mas de entrar pacificamente através de suas habilidades diplomáticas e demonstração de superioridade técnica”, pois o Japão se mostrava um mercado promissor devido a sua extensão, recursos e número de habitantes (SAKURAI, 2002, p.129).

Sakurai (2002, p.130) afirma também que com a chegada dos ocidentais ao território japonês fez-se necessária a discussão política acerca dos rumos que o país deveria tomar no futuro. Para o Japão, o contato com os estrangeiros do ocidente serviu para que “abrisse os olhos e compreendesse o abismo tecnológico que o separava dos países ocidentais”.

Os japoneses, seguindo este ponto de vista, abandonam a idéia de expulsar os estrangeiros, que possuíam um poder bélico superior, abrindo-se estrategicamente, buscando adquirir com as mesmas lições de economia e política, integração de novas tecnologias, assim como o desenvolvimento do intercâmbio comercial e cultural (SAKURAI, 2002, p.132).

Deste modo, com o objetivo de mudar os caminhos que o país deveria tomar daqui em diante e colocá-lo em paridade com o restante do mundo, entendeu-se que a restauração do poder ao imperador era necessária, pois simbolicamente, ele era um “governante legítimo que estava acima do governo de fato que era contrário à abertura” (SAKURAI, 2002, p.130).

Para Sakurai (2002, p.130), quando a restauração do poder ao imperador começou a ser almejada, “iniciou-se o fim da hegemonia da família Tokugawa e a derrubada do xogunato já era um processo iminente. Com esta restauração, o controle do estado volta para Quioto, dando origem a um novo período na história japonesa”.

3.3 Ukiyo-e

A arte *ukiyo-e* sendo (浮) *uki* “flutuante”, (世) *yo* “mundo” e (絵) *e* “imagem”, retratava, através das estampas, as imagens do novo mundo que surgiria no período Edo, o “mundo flutuante”, transmitindo a idéia de transitório, sendo assim, era necessário que se aproveitasse o máximo cada momento. Este mundo contrastava com os ensinamentos budistas do período anterior (Kamakura-Muromachi) através do termo *ukiyo* (憂世) “mundo efêmero”, triste, miserável, em um contexto de várias guerras internas, então, aqui só restava “compadecer-se” a esse mundo (HASHIMOTO, 2002, p.140).

3.3.1 Surgimento

No início estas estampas eram utilizadas para ilustrar livros de contos baseados na vida urbana, assim como para a divulgação de espetáculos do teatro *kabuki*, através de pôsteres e panfletos (FURIHATA, 2008, p.57).

Conforme mencionado anteriormente, devido a uma maior facilidade de acesso à cultura por parte da população de Edo que agora buscava aproveitar os prazeres da vida, não ficando restrita somente à elite, muitos foram os temas abordados, tais como: mulheres bonitas, atores famosos e cenas do *kabuki*, locais de entretenimento, vistas famosas, dentre outros (HASHIMOTO, 2008, p.129). Somando-se a isto, Suzuki (1988, p.93) traduz as estampas do *ukiyo-e* como “pintura de costumes”, pois a vida cotidiana do homem citadino comum foi representada nessas gravuras, transmitindo os usos e os costumes da época.

A arte *ukiyo-e* então, surge aqui como uma arte popular, nasce em meio ao povo, sendo produzida por humildes ilustradores, ao invés de artistas de renome. Segundo afirma Suzuki (1988, p.95), esta foi “uma arte plebeia por excelência, do povo, para o povo e pelo povo”.

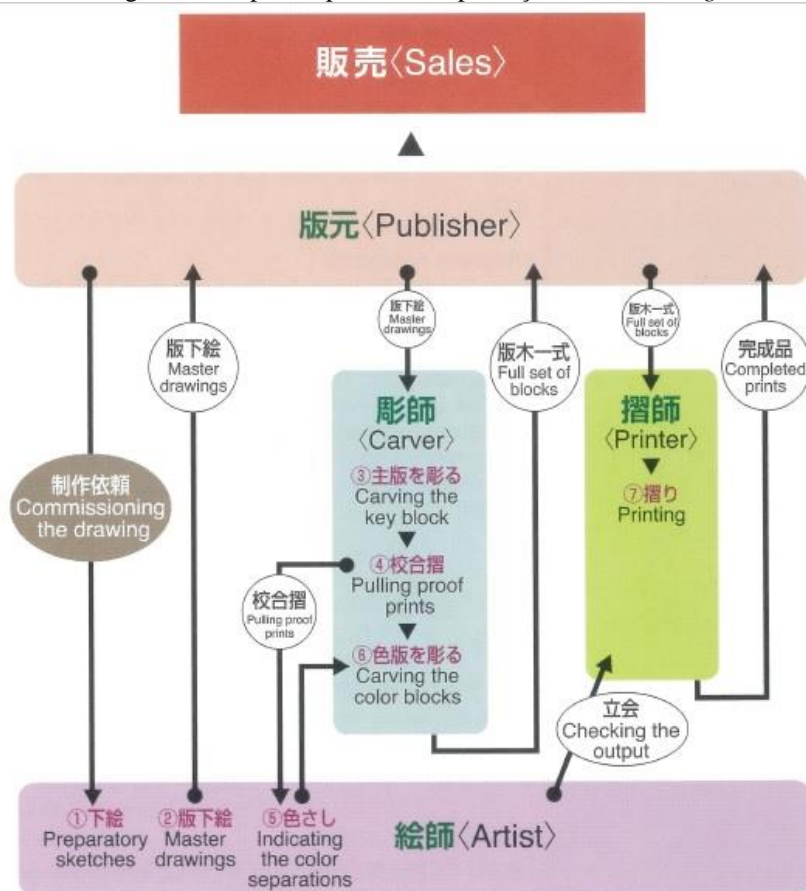
As obras produzidas inicialmente eram monocromáticas em preto e branco (*sumizuri-e*). Com o tempo, novas cores foram sendo adicionadas até se desenvolver as estampas policromáticas (*nishiki-e*, “pintura-brocado”). Inicialmente as cores eram aplicadas à mão, porém era difícil atender a toda a demanda neste processo de produção, fazendo-se necessário o desenvolvimento e o uso das estampas policromáticas, que, apesar do nome, possuíam um número limitado de cores. Quanto mais cores, mais bolcos de madeira eram necessários e, deste modo, mais caro se tornava o processo. Em contrapartida, esta limitação acabava por enriquecer as obras, pois exigia mais dos artistas, que deveriam ter a sensibilidade de escolher as cores dentre inúmeras opções (SUZUKI, 1988, p. 96).

3.3.2 Processo de Produção

As estampas *ukiyo-e* que se iniciam ilustrando livros xilogravados, com o tempo ganham a popularidade necessária para se desprenderem dos livros e passam a ser consideradas artes por si só (*ichimai-e*). Tanto os livros como as estampas são resultado da cooperação entre o editor (*hanmoto*), o ilustrador (*e-shi*), o gravador (*hori-shi*) e o impressor (*suri-shi*), formando as quatro linhas de trabalho que compunham o processo da xilogravura (*mokuhan-ga*), ou seja, processo de impressão por meio de blocos de madeira (SUZUKI, 1988, p. 95).

As etapas do processo de produção do *mokuhan-ga* estão representadas na figura abaixo:

Figura 1 - Etapas do processo de produção do *mokuhan-ga*



Fonte: HINOHARA (2015)

O papel do editor servia como se fosse o de um empresário. Era ele quem dava a luz verde para o início da produção de determinada obra, comissionava os artesãos e também quem vendia as estampas. “Vender não era problema se o tema fosse popular, tal como um ator famoso de *kabuki*, ou um local com uma paisagem bem conhecida” (NIPPON, 2009, p.12, tradução nossa⁶).

Após o artista ter sido nomeado, fará o esboço do desenho que serviria de “guia” para o gravador. O mesmo é feito com tinta *sumi* em um papel fino, resistente, mas que facilmente se desfaz se umedecido e friccionado, conhecido como *washi* (HASHIMOTO, 2002, p.372).

O esboço então é passado para o gravador. Nesta fase do processo, o desenho é virado ao contrário e colocado em um bloco de madeira (*omo-han*), com uma espécie de pasta de arroz que foi aplicada anteriormente em sua superfície para umedecer o *washi*, ficando apenas a tinta *sumi* na madeira (HINOHARA, 2015, p.100).

⁶ “Selling was no problem if the subject was popular, like a famous kabuki actor or a well-known scenic spot”.

Em seguida, com o esboço do desenho já aplicado ao bloco, o gravador entalha a madeira (geralmente de cerejeira silvestre, *yamazakura*), rebaixando sua superfície por meio de instrumentos parecidos com facas, deixando apenas as linhas do desenho formadas pela tinta *sumi* que seriam utilizadas para compor os contornos da obra. Era necessário um gravador experiente na arte de entalhar para conseguir o máximo de perfeição sem alterar a qualidade do desenho original. (HINOHARA, 2015, p.101)

Figura 2 - Instrumentos utilizados pelo gravador



Fonte: HINOHARA (2015)

Com o bloco matriz do desenho já entalhado, o artista decidiria as cores que seriam utilizadas na obra final. Em seguida, o gravador entalhava novos blocos de madeira, porém agora um para cada cor (*iro-han*). Após este processo, entra a fase da impressão no papel. Primeiramente, a tinta *sumi* era aplicada no bloco matriz pelo impressor. Em seguida, o impressor através do *baren*, uma espécie de bloco no formato circular, pressionava a folha contra o bloco de madeira com tinta. Este processo era repetido para cada bloco de cor (HINOHARA, 2015, p.103).

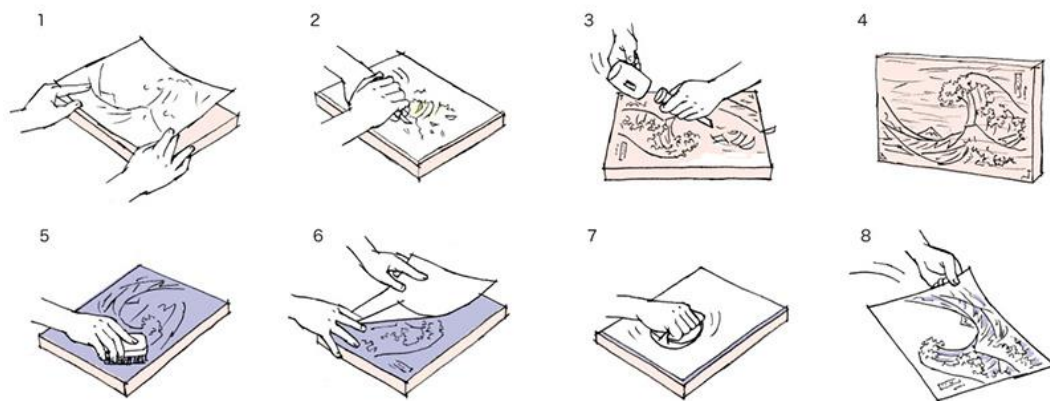
Figura 3 - Instrumentos utilizados pelo impressor



Fonte: HINOHARA (2015)

O processo de produção da xilogravura *ukiyo-e* está ilustrado na imagem abaixo, sendo as etapas de um a quatro referentes aos procedimentos do gravador e, as de cinco a oito, do impressor:

Figura 4 - Processo de produção da xilogravura *ukiyo-e*



Fonte: KOYAMA-RICHARD (2014)

3.3.3 Técnicas

À medida que a arte *ukiyo-e* se desenvolveu, junto a ela desenvolveram-se também as técnicas utilizadas no processo xilográfico desta arte, criadas conforme a maneira de operar os instrumentos. Segundo Hashimoto (2002, p.322), “muitas técnicas de impressão são inventadas por artifício do papel, da faca, pincéis, das escovas, do modo de entintar e do uso do *baren* de imprimir”. Sendo assim, ficou a cargo do gravador e do impressor desenvolverem as técnicas que se destacariam dentro desta arte.

Dentre as técnicas desenvolvidas pelo gravador a que ganhou bastante notoriedade foi a *kewari*, técnica que consistia em gravar linhas bastante finas e delicadas através da faca de entalhar, exigindo bastante destreza e talento do gravador que a executasse. O efeito final do *kewari* proporcionava efeitos de belos fios de cabelo. Foi bastante utilizada nas estampas de mulheres bonitas e atores do *kabuki* (KUMON-UKIYOE, 2017).

Figura 5 - Aplicação da técnica *kewari* na obra “Mono Omou Koi, Kasen Koi-no-bu” de Kitagawa Utamaro

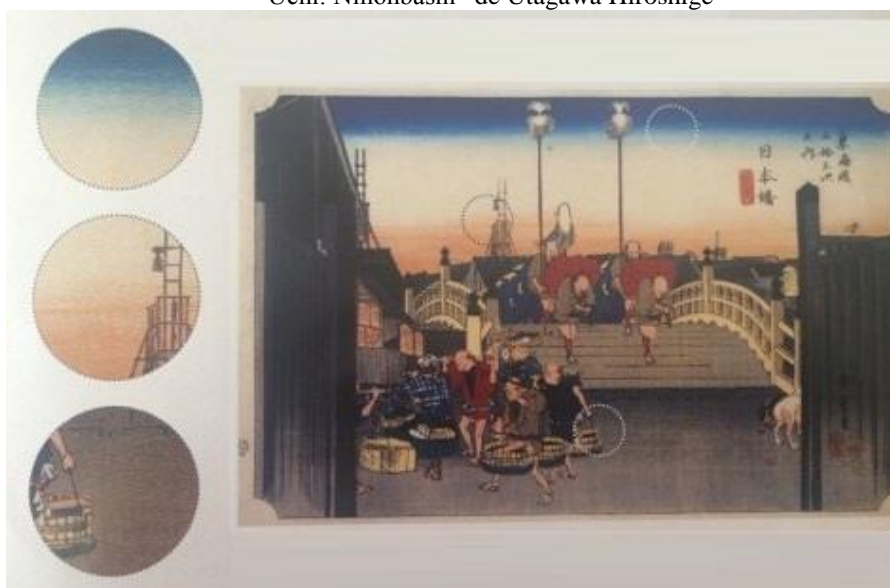


Fonte: NIPPON (2009)

Na fase da impressão, as técnicas variavam ainda mais. Os “Impressores inventam novos modos de utilizar pigmentos – superpondo, justapondo, aguando mais ou menos –, variam na aplicação das pinceladas em gradação – utiliza-se até pano úmido para tal” (HASHIMOTO, 2002, p. 323). Hashimoto também afirma que as diferentes tentativas de aplicação da tinta na madeira e a pressão no uso do *baren* possibilitava atingir gradações diferentes no resultado final da obra.

Nesta variedade de técnicas, o *bokashizuri* (“gradação”) ficou bastante popular entre os artistas que se dedicavam a paisagens. Através desta técnica que consistia na justaposição de tons claros e escuros, era possível criar efeitos de gradação bastante utilizados em céus e oceanos (KUMON-UKIYOE, 2017).

Figura 6 - Aplicação da técnica *bokashi* na obra “Tokaido Gojusan Tsugi no Uchi: Nihonbashi” de Utagawa Hiroshige



Fonte: NIPPON (2009)

Outra técnica bastante presente nas gravuras *ukiyo-e*, principalmente nas do início do período Edo, era o *jitsubuhi*, conhecido como impressão de fundo com apenas uma cor. Esta técnica em imprimir estampas com fundo homogeneamente da mesma cor, aparentemente parece ser algo simples, mas necessitava de um impressor bastante experiente (KUMON-UKIYOE, 2017).

Figura 7 - Aplicação da técnica *jitsubushi* na obra “Fûryû Kodakara Awase O-karakuri” de Kitagawa Utamaro



Fonte: KUMON-UKIYOE (2017)

3.3.4 Influências

Para alguns estudiosos japoneses o *ukiyo-e* se caracteriza pela “mescla” das tradicionais famílias Tosa (*yamato-e*), aristocracia Heian, e Kanô (*kanga*), modelo chinês, somado às influências do (*nanban-ga*), conceitos de arte trazida pelos estrangeiros, principalmente europeus, que atracavam no porto de Nagasaki, conhecidos como “bárbaros do sul”. Dentre estes conceitos, estava a aplicação da perspectiva no desenho (HASHIMOTO, 2002, p. 356).

Deste modo, os artistas *ukiyo-e* ficavam livres para combinar convenções de diferentes contextos, desde que produzissem obras coerentes e coesas. (BELL, 2004, p.242). Consequentemente, o *ukiyo-e* foi modelando suas próprias características como arte, ficando caracterizado pela “assimetria do desenho, ausência de profundidade, leveza dos aguados na impressão, cores chapadas e vibrantes”, trazendo “novas formas de representar o mundo” (KATSURAYAMA, 2010, p. 7).

Essa diferente concepção artística que trazia o *ukiyo-e* chegou à Europa por intermédio dos poucos países que ainda podiam comercializar com o Japão, a Holanda. Essas estampas que ilustravam o arquipélago e a vida japonesa da época chegaram a influenciar até mesmo artistas do movimento impressionista europeu. “As cores vivas e traços simples e soltos” da composição da arte vinda desse misterioso país oriental, passaram a ser reproduzidos por alguns artistas como: Degas, Monet, Goguin, tendo Van Gogh como um dos seus principais admiradores, chegando ele mesmo a copiar em tinta a óleo algumas estampas do artista Hiroshige. (NIPPON, 2009, p. 5)

3.4 Mitate e Yatsushi

Os conceitos de *mitate* e *yatsushi* representam importantes formas de expressão encontradas nas artes, letras e entretenimento japonês da cultura do período Edo (KOKUBUNGAKU KENKYŪ SHIRYŌKAN, 2008, p.7). Fazendo jogos de ocultação e analogias, era exigido do artista uma capacidade imaginativa apurada em conectar tópicos, às vezes complexos, em suas representações, e também do apreciador da obra um conhecimento prévio acerca do assunto para uma melhor interpretação e contextualização (BELL, 2004, p.166).

Definir *mitate* e *yatsushi* não é uma tarefa fácil. “Em poucas palavras, *mitate* seria imitar ou moldar uma coisa à outra, enquanto *yatsushi* seria representar algo significativo do passado, com retoques contemporâneos, adaptado a fatos comuns do cotidiano” (KOKUBUNGAKU KENKYŪ SHIRYŌKAN, 2008, p.7, tradução nossa⁷).

Porém, observando que dependendo do autor esses conceitos se diversificavam, buscou-se a definição de ambos os termos em Shigeru Shindo que, no livro *Mitate to Yatsushi – Nihon Bunka no Hyôgen Gihô*, no capítulo intitulado “*Mitate to Yatsushi no teigi*”, apresenta duas estampas *ukiyo-e*, sendo uma *mitate-e* (figura *mitate*) e a outra *yatsushi-e* (figura *yatsushi*), com o objetivo de ilustrar e esclarecer o uso de cada uma dessas expressões.

A primeira é a estampa intitulada *shiro botan bosetsu*, “peônia branca, a neve do entardecer”, do artista Kôryûsai (Figura 8), criada com o objetivo de fazer alusão à obra *Hira*

⁷ “「見立」「やつし」を一言で定義することは難しいが、あえて言えば、「見立て」はあるものを別のものになぞらえること、「やつし」は昔の権威あるものを現代風に卑近にして表すこと言えよう。”

bosetsu, “neve do entardecer na montanha de Hira” de Hiroshige, da popular série *Ômi hakkei*, “oito vistas pictóricas de Ômi”.

Na obra de Kôryusai, a flor da peônia branca está desenhada em cima de uma peônia vermelha e das pedras ao redor, fazendo analogia à neve branca que caiu e se acumulou nas montanhas de Hira da região de Ômi, ou seja, a presença da peônia branca remete à neve de Hira. Para fazer esta ligação entre duas coisas completamente distintas, foi necessário o ponto em comum presente nestas duas obras, a cor branca. Além disso, apesar de a palavra *bosetsu*, “crepúsculo do entardecer”, estar presente no título das duas obras, a identificação desta “correspondência” criada pelo artista só seria possível se os apreciadores da obra tivessem o conhecimento prévio das famosas montanhas de Hira” (SHINDO, 2008, p.113).

Figura 8 - Representação de *mitate* na obra “Shiro Botan Bôsetsu” de Kôryûsai



Fonte: SHINDO (2008)

Figura 9 - Representação de *yatsushi* por Harunobu em obra sem título



Fonte: SHINDO (2008)

A seguinte estampa (Figura 9), sem título, retrata a cena de um conto clássico em que um jovem chamado Mōsu, dedicado e cuidadoso para com sua velha mãe que estava doente, sai de casa à procura de um broto de bambu no inverno denso para atender à vontade dela de comer broto de bambu, mesmo sabendo que no inverno os brotos não nascem. Como era de se esperar, ele não encontra nenhum. Triste, uma lágrima escorre de seus olhos e cai na fria neve onde, em seguida, nasce um broto de bambu.

Harunobu, quando retrata a cena do jovem encontrando o broto de bambu, em seu lugar retrata uma bela jovem, fazendo alusão às beldades do período Edo. O personagem da cena pode ter sido trocado, mas pelos outros elementos da cena como o broto de bambu, a capa de palha nas costas, a enxada e a própria neve, permite-se concluir que é a mesma cena do conto clássico, apesar de estar adaptada com características modernas devido à inserção de uma beldade, uma pessoa simples, trajando vestimentas da época. Em outras palavras, Harunobo transforma uma cena de um conto clássico antigo, de renome, em uma cena do cotidiano popular de Edo.

A partir da leitura dessas duas imagens, conclui-se que o *mitate* faz ligação entre duas coisas diferentes através de analogias, enquanto o *yatsushi* permite adaptar, transformar cenas de temas clássicos aos tempos modernos. (SHINDO, 2008, p.114).

4 INTERPRETAÇÃO E ANÁLISE DE DADOS

4.1 Análise das obras *Ukiyo-e Heroes*

Passamos à análise das obras da série *Ukiyo-e Heroes*. Primeiramente, será apresentado de forma sucinta o processo de produção pelo qual as estampas passaram até seu resultado final, com o objetivo de identificar semelhanças e diferenças no processo xilográfico utilizado em *Ukiyo-e Heroes* e no processo do *ukiyo-e* anteriormente exposto no presente trabalho.

Tendo em conta o processo da xilogravura *ukiyo-e* do período Edo, o qual dependia da cooperação entre o produtor, ilustrador, gravador e impressor que compunham as quatro linhas de produção xilográfica da época, ao assistir os vídeos no próprio site do *Ukiyo-e Heroes*, percebe-se que a primeira diferença entre os dois processos é que em *Ukiyo-e Heroes* todas as etapas ficam a cargo apenas da dupla Jed Henry (produtor e ilustrador) e de David Bull (gravador e impressor),

O trabalho se inicia com os desenhos produzidos por Jed, baseados em personagens de vídeo games inseridos na cultura *pop* japonesa.

Em seguida, os ajustes são feitos por meio de programas de computador que permitem editar a imagem anteriormente produzida à mão e, além disso, fazer a seleção das cores a serem utilizadas na impressão xilográfica, finalizando aqui o trabalho de Jed Henry.

A próxima etapa segue com David Bull para a gravação do desenho na madeira do bloco matriz. O processo aqui é bem semelhante ao utilizado nas estampas *ukiyo-e*, em que David utiliza os mesmos instrumentos e materiais para a gravação. Finalizado o bloco matriz, inicia-se a gravação dos blocos para cada cor a ser impressa.

A seguinte etapa é a impressão. Nesta fase, os materiais e instrumentos também são os mesmos utilizados na xilografia *ukiyo-e*, incluindo o uso do *baren* para uma impressão mais homogênea. Primeiramente, é impresso no papel o bloco matriz para definir as linhas do desenho, em seguida, as cores são aplicadas uma por uma, de acordo com o bloco destinado a cada uma, chegando-se, assim, ao resultado final.

A respeito das semelhanças e diferenças observadas nos dois processos, é possível dizer que na fase da gravação e impressão pela madeira, somado aos usos dos mesmos materiais, há uma grande semelhança com a arte produzida no Japão pré-moderno,

diferenciando-se apenas pelo uso do computador na edição das imagens após o desenho pronto.

A seguir, utilizando por base a definição de *mitate* como uma analogia, correspondência, e *yatsushi* como uma transformação, adaptação, segundo as definições propostas por Shindo, será feita a análise de três obras da série *Ukiyo-e Heroes*, para desta forma contextualizá-las, buscando elementos que tornem possível a caracterização destas obras como *mitate* ou *yatsushi*, e consequentemente, poder afirmar que são de fato obras no estilo *Ukiyo-e*.

4.1.1 Rickshaw Cart

Figura 10 – “Rickshaw Cart”, xilogravura, por Jed Henry

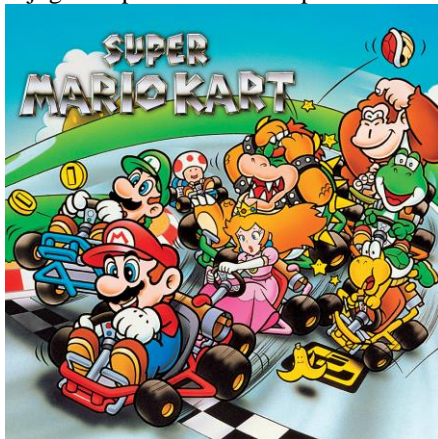


Fonte: UKIYOEHEROES (2017)

Para uma melhor leitura da obra, primeiramente, se faz necessária uma breve contextualização da cena aqui representada. Esta estampa descreve uma cena do jogo de vídeo game *Super Mario Kart* (Figura 11), em que os personagens competem entre si, cada um utilizando seu próprio Kart e podendo fazer uso de diversos meios para atrapalhar seus

adversários, tais como uma lula que espirra tinta preta para atrapalhar a visão de outros competidores (Figura 12).

Figura 11 - Capa do jogo “Super Mario Kart” para console de Super Nintendo



Fonte: Site da Nintendo do domínio do Reino Unido⁸

Figura 12 - Cena do jogo “Super Mario Kart”



Fonte: Site “Mundo Nintendo”⁹

A obra *Rickshaw Cart* (Figura 10), como descrito anteriormente, passou pelo mesmo processo de produção que as estampas do período Edo, ou seja, a xilografia. Desta forma é possível observar aqui algumas características presentes também no *ukiyo-e*, assim como o uso de algumas de suas técnicas.

A primeira característica observada foi o uso dinâmico do pincel, criando linhas “finas e grossas, curvilíneas” (HASHIMOTO, 2002, p.384), “simulando volume e o modelado” (HASHIMOTO, 2002, p.374). Outra característica marcante observada nesta obra é a ausência de luz e sombra, característica das obras do início do período Edo, e que foi

⁸ Disponível em: < www.nintendo.co.uk/Games/Super-Nintendo/Super-Mario-Kart-279580.html >. Acesso em: 23 jun. 2017.

⁹ Disponível em: < mundonintendo.com.br/update-mario-kart-8-deluxe-versao-1-2-1-disponivel >. Acesso em: 23 jun. 2017.

sendo inserida aos poucos, devido ao contato com a arte ocidental, juntamente com as técnicas da perspectiva. Quanto às técnicas, é possível perceber o uso do *bokashi*, técnica de impressão utilizada aqui para retratar a diferença de gradação no fogo que envolve a flor que um dos personagens carrega em suas mãos.

Na presente obra, quando Henry retrata esta cena de um jogo de vídeo game com personagens contemporâneos da cultura *pop* japonesa, adaptando-a a uma cena simples do cotidiano do período Edo através de elementos característicos deste período, tais como o riquixá (*rickshaw*), vestimentas, paisagem tradicional, está “transformando, adaptando” a cena do jogo em uma cena do Japão pré-moderno, correspondendo ao conceito de *yatsushi* proposto por Shindo. Desta forma, é possível caracterizar *Rickshaw Cart* como um *yatsushi-e*.

Porém, é necessário levar em consideração que Henry faz o caminho inverso. Como visto antes, o *yatsushi* era utilizado para adaptar cenas de contos antigos à vida da época, e se relacionarmos esses contos antigos aos jogos dos dias de hoje, pode-se dizer que Henry utiliza do *yatsushi* para “transportar” estes personagens para o Japão pré-moderno, fazendo uma ligação com o passado, remetendo a ideia de um “*yatsushi* invertido”, ou “*yatsushi* ao contrário”.

4.1.2 Infestation

Figura 13 – “Infestation”, xilogravura, por Jed Henry



Fonte: UKIYOEHEROES (2017)

A seguinte obra intitulada *Infestation* (Figura 13), retrata uma cena do game *Super Metroid*, em que a personagem principal, trajando uma armadura cibernética, entra em conflito com seres e monstros espaciais (Figura 14).

Figura 14 - Capa do jogo “Super Metroid” para console de Super Nintendo



Fonte: Site “Nintendo-Europe”¹⁰

Acerca desta estampa, tanto o modo de produção como o dinamismo dos traços feito pelo pincel são características presentes nesta obra, assim como na anterior. Porém, ao buscar outras características da estética do *ukiyo-e* identificáveis nesta obra, observou-se a presença do tracejado *hikime-kagibana*, “olhos riscos, nariz gancho”, utilizado em muitas obras *ukiyo-e*, não para fazer um retrato real da pessoa, mas como um estilo de desenho, estilo este que deixava de lado o realismo da expressão do rosto, dando foco nos quimonos e penteados, “definindo as figuras por associação à tradição” (HASHIMOTO, 2002, p.349). A armadura samurai da personagem é um exemplo deste enfoque. Esta riqueza de detalhes característica dos desenhos desta arte japonesa é mencionada por Hashimoto (2002) como *komakai!komakai!*, “Tão pequeno! Tão sutil!” (HASHIMOTO, 2002, p.348).

Quanto às técnicas, observou-se a presença do *kewari*, minucioso trabalho com a faca, esculpindo finos fios de cabelo no bloco de madeira que, ao ser impresso, transmite a sensação de leveza do penteado. Outro ponto a se destacar aqui é a ausência do *bokashi* para imprimir a diferente gradação do efeito do fogo, conforme encontrado na obra anterior.

¹⁰ Disponível em: <cdn02.nintendo-europe.com/media/images/10_share_images/games_15/super_nintendo_5/H2x1_SNES_SuperMetroid_image1600w.jpg>. Acesso em: 23 jun. 2017.

Para analisar esta obra, levou-se em consideração o fato de que a personagem é uma mulher trajando uma armadura de samurai que, no período Edo, era destinada aos homens guerreiros. Hashimoto sugere que se tenha cuidado com o “papel social” da mulher da época, pois artistas como Sukenobu utilizavam *mitate* para retratar mulheres exercendo trabalhos que muitas vezes eram destinado aos homens (HASHIMOTO, 2002, p.367).

Além disso, a armadura da personagem, que antes era robótica, em *Ukiyo-e heroes* se torna uma armadura samurai, sem configurar uma adaptação à vida citadina da época, mas sim uma alusão ao guerreiro, ao herói que combate seus inimigos. Sendo assim, *Infestation* pode ser caracterizado como um *mitate-e*, de acordo com a definição de Shindo de que *mitate-e* são desenhos em que duas coisas diferentes, o herói e a personagem, são conectadas através de analogias (SHINDO, 2008, p.114).

4.1.3 I Choose You

Figura 15 – “I Choose You”, xilogravura, por Jed Henry



Fonte: UKIYOEHEROES (2017)

“I choose you”, frase bastante popular tanto no anime, quanto no jogo de vídeo game *Pokémon*, é o título da terceira e última obra a ser aqui analisada. A estampa em questão,

diferentemente das outras duas obras anteriores, não descreve uma cena em si, mas apenas quatro personagens do jogo *Pokémon* (Figura 16).

Figura 16 - Personagens do jogo *Pokémon*



Fonte: Site da MTV do domínio do Reino Unido¹¹

Ao analisar o desenho em *I Choose You*, puderam-se observar algumas técnicas e estilos que também eram vistas em estampas *ukiyo-e* pré-modernas. A respeito das técnicas observadas, mais uma vez o *bokashi* entra em cena para determinar o efeito da gradação do fogo. Outra característica também presente é a riqueza de detalhes abordada em imagens de animais, remetendo quem observa a uma ideia próxima ao real, expressando destes animais “[...] todo o seu vigor” (HINOHARA, 2015, p. 84, tradução nossa¹²). Sendo assim, os quatro personagens deixam de lado sua aparência infantil e são retratados no universo *ukiyo-e* “pegando emprestado” um traçado mais realista.

Em relação ao estilo, pode-se dizer que se assemelha bastante com as estampas *ukiyo-e* em que somente os personagens apareciam retratados de corpo inteiro, sem se importar com o fundo e valorizando as poses e vestimentas. Como exemplo deste gênero de estampas, têm-se obras do artista Harunobu em que damas da corte Heian eram substituídas por *yûjo*, “mulheres do prazer” (MADALENA, 384). Mas que no caso de *I Choose You*, ao invés de *yûjo*, Henry as “substitui” por quatro *pokémon*, ou *yôkai*, criaturas do folclore japonês, conforme a referência deixada pelo autor na junção dos três ideogramas escritos no canto superior esquerdo da obra, com a pronúncia *yôkai*.

Sendo assim, para caracterizar esta obra como *mitate-e* ou *yatsushi-e*, interpretou-se que há uma analogia entre duas coisas distintas, as *yûjo*, voltadas para o entretenimento popular de Edo, e os *pokémon*, voltados ao entretenimento popular dos dias de hoje. Além

¹¹ Disponível em: <www.mtv.co.uk/pokemon/news/pokemon-go-makes-it-easy-to-catch-bulbasaur-charmander-squirtle-this-week>. Acesso em: 23 jun. 2017.

¹² “[...] their lovely vigor.”

disso, segundo as definições propostas por Shindo, esta obra não poderia ser caracterizada como *yatsushi*, pois este faz ligações apenas com seres humanos. Seria uma técnica *mitate*, uma vez que este não impõe esse tipo de restrição, pois segundo Shindo, esta forma de expressão artística japonesa pode fazer analogias entre qualquer coisa. (SHINDO, 2008, p. 117).

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Após passar por um longo período de intensas guerras internas, o Japão, país que antes passava por péssimas condições, aos poucos atinge um período de paz mediante a unificação da nação e a política de isolacionismo. Numa época em que os meios de comunicação não possuíam o mesmo poder de difusão e alcance como os dos dias atuais, o *ukiyo-e* possibilitou que o Japão conseguisse difundir seus valores, costumes e maravilhas, não somente dentro do seu território como também a nível mundial.

A partir do material exposto acerca do *ukiyo-e* e da análise das obras aqui propostas, pôde-se observar algumas características, técnicas e estilos da arte produzida no Japão pré-moderno nas estampas da série *Ukiyo-e Heroes*. Dentre as características, observou-se o uso dinâmico do pincel para se fazer traços livres e soltos, mesclando linhas grossas e finas, dando mais volume e movimento aos desenhos. A riqueza do detalhe, do minucioso, também está presente nestas estampas contemporâneas, assim como o uso do *hikime-kagibana*, “olhos riscos-nariz gancho”, estilo característico de muitas estampas pré-modernas, as quais buscavam a expressão por meio da tradição, das vestimentas, dos costumes e não pela expressão do rosto. Ademais, as técnicas do *kewari*, cabelos finos e penteados, e do *bokashi*, justaposição de mais de uma cor para dar um efeito de gradação, que eram muito utilizadas nas estampas de Edo para retratar o efeito do céu e do mar, mostram-se presentes no *Ukiyo-e Heroes* por meio do efeito do fogo retratado.

Ao trazer as características, técnicas e estilos do *ukiyo-e* pré-moderno para a contemporaneidade por meio da inserção de personagens de vídeo games presentes na cultura *pop* japonesa atual, observou-se o uso de *mitate* e *yatsushi* para tal. Levando em consideração que *mitate* consiste em fazer a ligação de duas coisas diferentes através de analogias e que tais coisas não precisam corresponder ao mesmo período, e que *yatsushi* faz esta mesma ligação, porém adaptando cenas e personagens de um período a outro, o artista Jed Henry simultaneamente faz uma ligação entre a cultura *pop* atual com a arte pré-moderna e traz esta mesma arte pré-moderna à atualidade, ligando pensamentos tão diferentes através de analogias e adaptações destes personagens.

Portanto, as estampas *Ukiyo-E Heroes* podem ser consideradas, de fato, *ukiyo-e*, na qual o artista, por meio de analogias e adaptações, conecta elementos da atual cultura *pop* japonesa com uma arte antiga e mantendo sua essência.

REFERÊNCIAS

- BELL, David. **Ukiyo-e Explained**. Folkestone: Global Oriental, 2004.
- BROWNLEE, John. **How Video Games Revived The Dying Art Of Japanese Woodprinting**. 2013. Disponível em: <www.fastcodesign.com/1673187/how-video-games-revived-the-dying-art-of-japanese-woodprinting>. Acesso em: 23 jun. 2017.
- CORDARO, Madalena Natsuko Hashimoto. 浮世 Ukiyo: poética de um mundo flutuante. **Revista Humanidades**, Brasília, n.54, p.71–78, nov. 2007.
- DESKTOPMAG. **Enduring traditions: Ukiyo-e and Video Games**. Disponível em: <desktopmag.com.au/project-wall/enduring-traditions-ukiyo-e-and-video-games/#.Whc1D1WnHIV>. Acesso em: 17 jun. 2017.
- FAVA, Rubens. **Bushidô: o caminho do guerreiro**. 2011. Disponível em: <www.administradores.com.br/artigos/cotidiano/bushido-o-caminho-do-guerreiro/56705/>. Acesso em: 23 jun. 2017.
- HASHIMOTO, Madalena. **Pintura e escrita do mundo flutuante: Hishikawa Moronobu e ukiyo-e Ihara Saikaku e ukiyo-zôshi**. São Paulo: Hedra, 2002.
- HINOHARA, Kenji. **An Introduction to Ukiyo-e, in English and Japanese**. Tóquio: Tokyo Bijutsu. 2015.
- KATSURAYAMA, Maria Aparecida Cordeiro; BARRETO, Sônia Régis. **A Influência da Arte Japonesa na Representação da Espacialidade Impressionista**. 2010. Disponível em: <www4.pucsp.br/iniciacaocientifica/20encontro/downloads/artigos/MARIA_APARECIDA_CORDEIRO_KATSURAYAMA.pdf>. Acesso em: 23 jun. 2017.
- KOKUBUNGAKU KENKYŪ SHIRYŌKAN (org). **Zusetsu mitate to yatsushi: Nihon bunka no hyôgen gihô**. Tóquio: Yagi shoten, 2008.
- KOYAMA-RICHARD, Brigitte. **Modern-day Artisans Carry On the “Ukiyo-e” Tradition**. 2014. Disponível em: <www.nippon.com/en/views/b02306>. Acesso em: 23 jun. 2017.
- KUMON-UKIYOE. **How an ukiyo-e is created**. Disponível em: <www.kumon-ukiyo.jp/en/flow.php>. Acesso em: 17 jun. 2017.
- LUYTEN, Sonia M. Bibe. **Mangá e anime: Ícones da Cultura Pop Japonesa**. 2014. Disponível em: <fjso.org.br/artigo/manga_anime_sonia_luyten>. Acesso em: 17 jun. 2017.
- NIPPON. Tóquio: Heibonsha, n.2, 15 set. 2009. 27 p. Special Feature: Ukiyoe – Pop Art of Old Edo.
- SAKURAI, Célia. **Os Japoneses**. 1.ed. São Paulo: Contexto, 2008.
- SATO, Cristiane A. **Introdução à cultura pop japonesa**. Disponível em: <www.culturajaponesa.com.br/?page_id=102>. Acesso em: 23 jun. 2017.
- SHINDO, Shigeru. Mitate to yatsushi no teigi. In: **Zusetsu mitate to yatsushi: Nihon bunka no hyôgen gihô**. Kokubungaku kenkyū shiryôkan (org). Tóquio: Yagi shoten, 2008. p.111-120.
- SUZUKI, Teiiti. **Origem e desenvolvimento da xilogravura ukiyo-e**, São Paulo, 1988.

TSUTSUI, William M. **Japanese Popular Culture and Globalization**. Ann Arbor, MI: Association for Asian Studies, 2010.

UKIYOEHEROES. **Meet the Artists**. Disponível em: <ukiyeheroes.com/about-us.php>. Acesso em: 17 jun. 2017.

YAMASHIRO, José. **História da Cultura Japonesa**. São Paulo: IBRASA, 1986.